NES-VJ-FAH-1

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

SUPER SPIKE V'BALL™

FOUR PLAYER GAME 4 JUSQU'À QUATRE JOUEURS

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Merci d'avoir choisi la cartouche de jeu Super Spike V'Ball™ pour votre système de jeu Nintendo.

Veuillez lire ce mode d'emploi pour vous assurer de l'utilisation adéquate de votre nouveau jeu, et conservez le manuel pour vous y référer ultérieurement.

MATIÈRES

1. DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE 4
2. DÉBUT DE LA PARTIE 5
3. PROCÉDURES DE JEU 8
4. PRÉSENTATION DES JOUEURS 10

ATTENTION

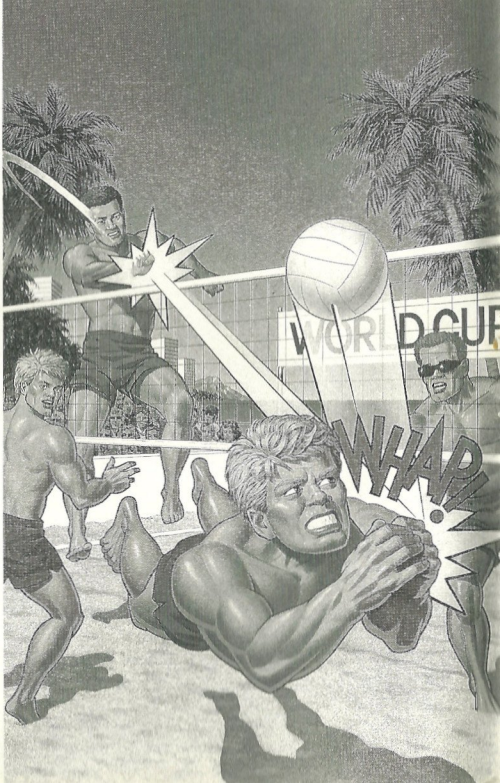
1) Cette cartouche de jeu est de haute précision. Elle ne doit pas être laissée dans des endroits à températures extrêmes. Éviter de la cogner, de la laisser tomber. Ne pas la démonter.
2) Éviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir.
3) Ne pas nettoyer avec du benzène, du diluant de peinture, de l'alcool ou tout autre solvant de la sorte.
4) Ranger la cartouche de jeu dans sa pochette protectrice après usage.
5) Toujours vérifier que le connecteur latéral de la cartouche de jeu n'est pas obstrué par des corps étrangers avant d'insérer cette dernière dans la console.

N.B.:
Dans le but d'améliorer le produit, les spécifications et le design du système de jeu Nintendo sont sujets à changement sans préavis. Ce jeu a été programmé pour utiliser la totalité de l'écran. Certains vieux modèles de téléviseurs ont un écran arrondi qui pourrait dissimuler une partie de l'image.

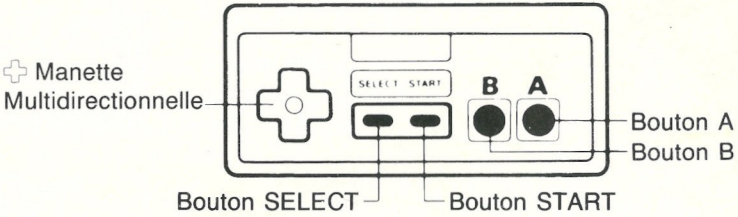
™ et ®, marques déposées de Nintendo Co., Ltd.
© 1988, 1989 TECHNOS JAPAN CORP. Licensed exclusively to Nintendo Co.,Ltd.

Objectif du jeu / Description du jeu

Le Nec plus ultra en matière de Volley-Ball de plage professionnel! Avec un adaptateur pour 4 joueurs, jusqu'à 4 joueurs peuvent prendre part à cette bataille de plage. Super Spike V'Ball permet de grimper un à un les échelons du circuit américain ou d'affronter directement les maîtres du jeu dans le circuit de la Coupe du monde. Se joue contre les adversaires de l'ordinateur ou entre amis. Super Spike V'Ball... le summum de l'action au volley-ball.



1. DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE



Bouton SELECT	Utilisé pour déplacer le curseur pour tout écran de sélection.
Bouton START	Utilisé pour commencer la partie et pour faire une pause au cours de la partie.
Manette Multidirectionnelle	Utilisée pour déplacer les joueurs, pour contrôler la direction du ballon et pour déplacer le curseur de tout écran de sélection.
Bouton A	Utilisé pour frapper le ballon.
Bouton B	Utilisé pour faire sauter les joueurs.

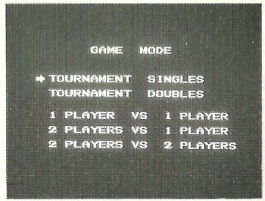
2. DÉBUT DE LA PARTIE

★ Quand l'écran titre apparaît ou que la partie est en mode de démonstration, appuyer sur le bouton START pour faire apparaître le menu GAME MODE.

★ Utiliser le bouton SELECT ou la ✚ manette multidirectionnelle pour sélectionner l'option du menu GAME MODE désirée, appuyer ensuite sur le bouton START.

SIMPLE 1 joueur contre l'ordinateur
DOUBLE 2 joueurs contre l'ordinateur
1 JOUEUR contre 1 JOUEUR
2 JOUEURS contre 1 JOUEUR
2 JOUEURS contre 2 JOUEURS

(N.B.: Les options 2 JOUEURS contre 1 JOUEUR et 2 JOUEURS contre 2 JOUEURS ne peuvent être sélectionnées que si un adaptateur pour 4 joueurs est branché au NES.)

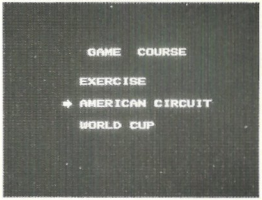


GAME MODE SCREEN

★ Lorsque SIMPLE ou DOUBLE est choisi, le menu GAME COURSE apparaît (autrement, l'écran GAME MENU apparaît).

★ Utiliser le bouton SELECT ou la ✣ manette multidirectionnelle pour sélectionner l'option désirée, appuyer ensuite sur le bouton START.

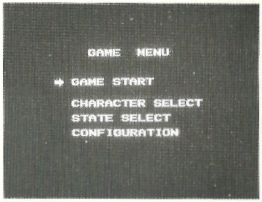
EXERCISE	Partie de pratique
AMERICAN CIRCUIT	Circuit américain
WORLD CUP	Circuit de la Coupe du monde



ÉCRAN GAME COURSE

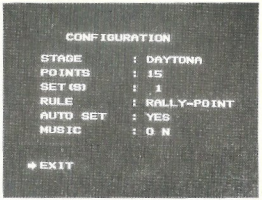
★ L'écran GAME MENU apparaîtra. Déplacer le curseur vers l'option désirée et appuyer sur le bouton START.

GAME START	Début de la partie
CHARACTER SELECT	Choix des joueurs de l'équipe
STATE SELECT	Choix de l'état d'origine des joueurs choisis
CONFIGURATION	Menu Configuration



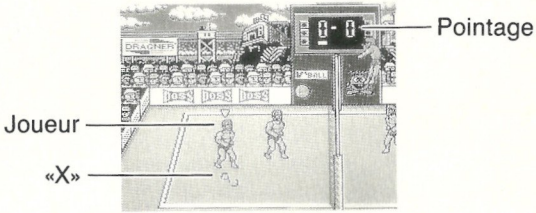
ÉCRAN GAME MENU

★ Le menu Configuration permet de changer nombre d'options. Déplacer le curseur en utilisant les flèches ascendantes et descendantes de la ✚ manette multidirectionnelle et changer les options en utilisant les flèches vers la gauche et vers la droite.



STAGE	L'endroit où se déroule la partie (ne peut être changé).
POINTS	Total des points pour finir une partie. Peut être établi à 5, 10, 15 ou 20 points.
SETS	Nombre de parties dans une rencontre. Peut être établi à 1, 3 ou 5 pour les parties SIMPLE ou DOUBLE, ne peut être autrement que 1 en mode Circuit.
AUTO SET	Lorsqu'une équipe compte un joueur contrôlé par l'ordinateur et que cette fonction est actionnée, l'ordinateur contrôlera automatiquement la balle au deuxième coup. Si cette fonction n'est pas actionnée, les deux membres de l'équipe contrôleront simultanément la balle sans l'intervention de l'ordinateur.
MUSIC	Appuyer sur «On» (marche) ou «Off» (arrêt) pour entendre ou non la musique.
EXIT	Retour au GAME MENU.

3. PROCÉDURES DE JEU



Pour frapper le ballon

Quand le ballon est en jeu, un «X» apparaît sur le sol. Il indique où le ballon atterrira.

Pour frapper le ballon, se diriger vers le «X» et appuyer sur le bouton A lorsque le ballon est à proximité. Au volley-ball de plage, le ballon ne peut être frappé que 3 fois d'un même côté. Le premier coup sera toujours une manchette. Le deuxième coup sera habituellement une touche. Et le troisième coup, si possible une attaque, fera passer le ballon de l'autre côté du filet (avec un peu de chance). Pour attaquer, appuyer sur le bouton B pour sauter, appuyer ensuite sur le bouton A pour frapper le ballon. Comme pour le service, la direction de l'attaque peut être contrôlée avec la ✚ manette multidirectionnelle.

Pour faire une SUPER SPIKE (super-attaque), appuyer 3 fois sur le bouton B lors du saut. La main du joueur se mettra à luire.

Appuyer alors sur le bouton A pour frapper le ballon et SMASH!! Le moment pour réussir une SUPER SPIKE est un peu difficile à acquérir mais vaut vraiment la peine d'être pratiqué.

Pour servir
Pour lancer le ballon, appuyer sur le bouton A. Pour frapper le ballon, appuyer à nouveau sur le bouton A lorsque le ballon est à proximité. Pour faire un service tennis, appuyer sur le bouton B pour sauter après avoir lancé le ballon, appuyer ensuite sur le bouton A pour frapper le ballon. La profondeur et la direction du service peuvent être contrôlées en utilisant la ✚ manette multidirectionnelle au moment de frapper le ballon. Avec de la persévérence, on obtient tout!

Pour bloquer
Pour bloquer une attaque, amener le joueur tout près du filet, à l'endroit où l'attaque se prépare, appuyer ensuite sur le bouton B pour sauter. Avec de la rapidité, même les SUPER SPIKES peuvent être bloquées. Pour bloquer une SUPER SPIKE, appuyer sur le bouton B aussi vite que possible au moment du saut.

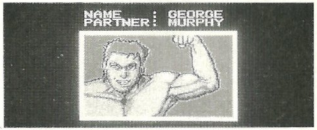
Pour plonger
Lorsqu'un ballon trop éloigné ne peut être frappé, le joueur plonge automatiquement vers le ballon.

Conseils
La clé pour gagner au Super Spike V'Ball, c'est la pratique. Le joueur à ses débuts devrait s'entrainer avec le mode EXERCISE pour se familiariser avec le fonctionnement du jeu. Le jeu d'équipe est aussi très important. Il est préférable de travailler avec son partenaire plutôt que de «manger» le ballon et de risquer ainsi de perdre des points.

4. PRÉSENTATION DES JOUEURS

GEORGE ET MURPHY

George et Murphy sont les champions de l'an dernier. Joueurs très équilibrés, ils forment une paire idéale pour un joueur débutant.



AL ET JOHN

Anciens soldats, Al et John sont très forts physiquement.
Toutefois, leur jeu laisse à désirer à la défensive et ils sont très lents. Experts à l'attaque, ils exécutent les SUPER SPIKES à la perfection.

BILLY ET JIMMY

Billy et Jimmy ont reçu une excellente formation en arts martiaux. Ils se défendent vraiment bien à la défensive. Leur faiblesse à l'attaque est compensée par leur efficacité au bloc. Ils ne laissent rien passer... ou presque.

ED ET MICHAEL

Sur le terrain de volley-ball, il n'y a pas plus rapide qu'Ed et Michael. À l'attaque, ils sont moyens mais ils sont imbattables pour aller chercher les placements.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Bruxelles - BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. (02) 478-92-08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34.40.33.33.

MEMO

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Bedankt dat je de spelcassette Super Spike V'Ball™ voor je Nintendo Entertainment System™ hebt gekocht.

Lees deze gebruiksaanwijzing goed door en bewaar hem zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.

Inhoud

1. ONDERDELEN VAN DE CONTROLLER EN BEDIENINGSINSTRUCTIES 18
2. HET SPEL STARTEN 19
3. HOE SPEEL JE 22
4. DIT ZIJN DE SPELERS 24

WAARSCHUWING

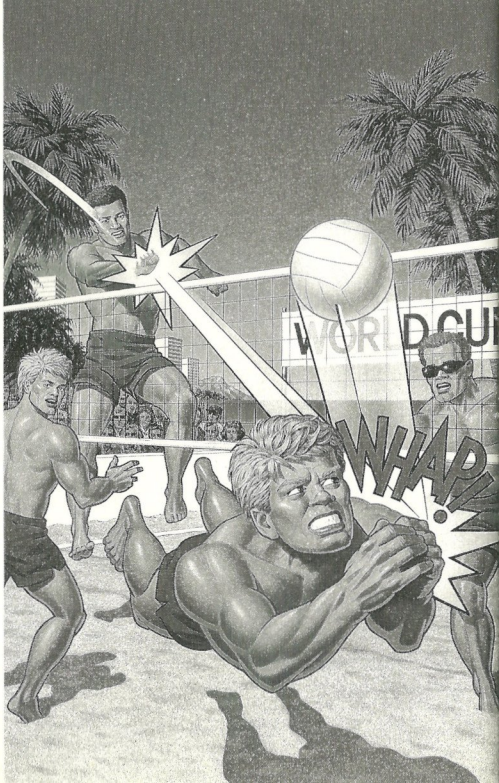
1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lagetemperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de electrische contacten. Houd hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.
3) Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.
4) Bewaar de spelcassette altijd in zijn hoesje.
5) Kijk of de spelcassette schoon is voor je hem in het control deck schuift.

N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om, zonder aankondiging vooraf, de produkten of verpakkingen te wijzigen

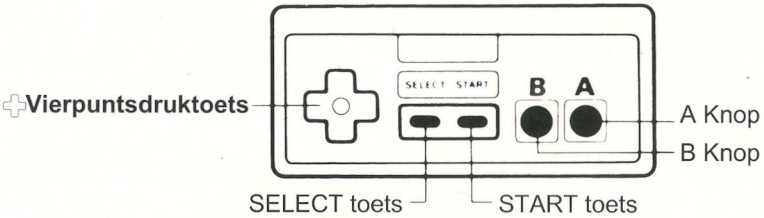
™ & ® zijn gedeponeerde handelsmerken van Nintendo Co. Ltd.
© 1988, 1989 TECHNOS JAPAN CORP. Licensed exclusively to Nintendo Co.,Ltd.

Doel van het spel/Spelbeschrijving

Dit is professioneel strandvolleybal op zijn best! Met een speciale 4–spelers adapter kunnen er zelfs vier mensen tegelijk spelen. In Super Spike V'Ball kun je in de Amerikaanse competitie spelen of uitkomen in het wereldkampioenschap. Je kunt tegen de computer spelen of de strijd aanbinden tegen je vrienden. Super Spike V'ball is het helemaal op het gebied van spannende volleybal actie.



1. ONDERDELEN VAN DE CONTROLLER EN BEDIENINGSINSTRUCTIES

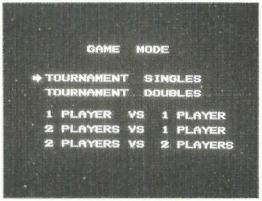


SELECT toets	Verplaatst de cursor op het scherm.
START toets	Hiermee start je het spel en je kunt hem gebruiken als pauzetoets.
Vierpuntsdruktoets	Hiermee beweeg je de spelers, bestuur je de bal als je hem geslagen hebt en beweeg je de cursor op een keuzescherm.
A Knop	Slaat de bal.
B Knop	De speler springt.

2. HET SPEL STARTEN

★ Als je het Titelscherm ziet of als de demonstratie loopt, moet je op START drukken om naar het GAME MODE scherm te komen.

★ Gebruik de ✚ vierpuntsdruktoets of de SELECT toets om de juiste keuze te kiezen en druk dan op de START toets.
TOURNAMENT SINGLES (Enkel spel)
1 speler tegen de computer.
TOURNAMENT DOUBLES (Dubbel spel)
2 spelers tegen de computer.
1 PLAYER vs. 1 PLAYER (1 tegen 1).
2 PLAYERS vs. 1 PLAYER (2 tegen 1).
2 PLAYERS vs. 2 PLAYERS (2 tegen 2).
(N.B.: 2 PLAYERS vs. 1 PLAYER en 2 PLAYERS vs. 2 PLAYERS kun je alleen kiezen als een 4-spelers adapter is aangesloten op je control deck.)

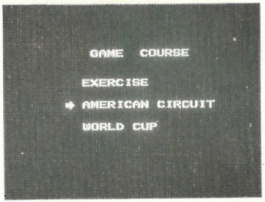


GAME MODE SCHERM

★ Als je voor een toernooi hebt gekozen, zie je het GAME COURSE scherm (anders verschijnt het GAME MENU scherm).

★ Gebruik de SELECT toets of de ✚ vierpuntsdruktoets om de juiste keuze te kiezen en druk daarna op de START toets.

EXERCISE	Een oefenspelletje
AMERICAN CIRCUIT	De Amerikaanse competitie
WORLD CUP	De wereldkampioenschappen



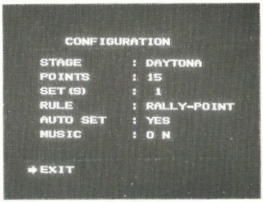
GAME COURSE SCHERM

★ Hierna zie je het GAME MENU scherm. Zet de cursor bij de juiste keuze en druk daarna op de START toets.

GAME START	Start het spel
CHARACTER SELECT	Hiermee kun je je team kiezen.
STATE SELECT	Nu kun je de staat kiezen waarin je wilt spelen
CONFIGURATION	Gaat naar het configuratie-scherm

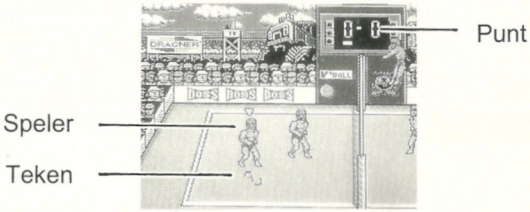
GAME MENU SCHERM

★ Op het configuratiescherm kun je een aantal opties wijzigen.
Verplaats de cursor met OMHOOG en OMLAAG van de ✚ vierpuntsdruktoets en verander de opties met LINKS en RECHTS.



STAGE	Hier speel je (kan niet veranderd worden.)
POINTS	Totaal aantal punten in een spel. Je kunt kiezen uit 5, 10, 15 en 20.
SETS	Het aantal sets in een wedstrijd. Je kunt kiezen uit 1, 3 en 5. Bij de competities is dit altijd 1.
RULE	Als je bij RULE kiest voor “RALLY-POINT”, krijgt iedereen een punt. Als je kiest voor “NORMAL”, krijg je alleen een punt als jouw team aan het serveren is.
AUTO SET	Als de computer jouw partner bestuurt en je kiest voor “YES”, zet de computer de bal met de tweede slag automatisch op voor jou. Als je kiest voor “NO”, bestuur je beide spelers en wissel je nadat de bal geslagen is.
MUSIC	Zet de muziek “ON” of “OFF”.
EXIT	Je gaat nu terug naar het GAME MENU.

3. HOE SPEEL JE



De bal slaan

Als de bal in het spel is, verschijnt er een“ ✚ ” op de grond. Dit is de plaats waar de bal neerkomt.

Om de bal te raken, moet je naar het teken lopen en op de A Knop drukken als de bal op je af komt. Dit is strandvolleybal en daarom mag de bal maar drie keer aan een kant van het scherm geraakt worden. De eerste slag is een "Bump". De tweede slag is een "Opzet". De derde slag slaat de bal over het net (Smash als je kunt!) Om een smash te maken, moet je in de lucht springen met de B Knop en dan op A drukken om de bal weg te slaan. Bij een service kun je de richting aangeven met de vierpuntsdruktoets .Om een Super Smash te maken, moet je de B knop nog drie keer indrukken als je al in de lucht bent. Als je dat goed doet, begint je hand te gloeien. Sla de bal met de A Knop en dan.... BOEM! De timing is erg belangrijk voor een Super Smash, maar als je het goed kunt, gaat het ook erg hard.

Serveren
Om de bal op te gooien, moet je op de A Knop drukken. Druk nog een keer op A als de bal naar beneden komt om hem weg te slaan. Als je wilt springen bij het serveren, moet je na de opgooi op B drukken (vergeet hem niet te slaan met A!). Je kunt de diepte en de richting van de service bepalen met de ✚ vierpuntsdruktoets. Oefening baart kunst!

Blokkeren
Als je een smash wilt blokkeren, moet je je speler opstellen bij de plaats waar de ander gaat smashen en dan op B drukken om te springen. Je kun een Super Smash alleen blokkeren als je snel genoeg bent. Druk veel en snel op B als je in de lucht hangt!

Duikschot (Schep)
Als je niet in de buurt van de bal bent, zal je speler er automatisch naar toe duiken.

Tips
Je moet bij Super Spike V'Ball veel oefenen. Als je pas begint, kun je beter eerst wat oefenen in de EXERCISE mode.
Teamwork is ook erg belangrijk. Werk met je partner. Als je teveel zelf wilt doen, gaat het al snel fout.

4. DIT ZIJN DE SPELERS

GEORGE & MURPHY

Dit zijn de kampioenen van vorig jaar. Het zijn zeer goede spelers.
Als je pas begint, is dit het beste team voor jou.

AL & JOHN

Oud soldaten. Al en John zijn erg sterk, maar kunnen niet zo goed verdedigen en zijn behoorlijk langzaam. Als je veel Super Smashen wilt maken, is dit het team!

BILLY & JIMMY

Billy en Jimmy zijn hele goede vechters. Hun verdediging is de beste. Ze hebben alleen een zwak puntje, ze kunnen niet zo hard slaan. Speel met ze tegen een team dat heel goed kan smashen.

ED & MICHAEL

Zij zijn de snelste spelers van het V'ball veld. Hun slagen zijn gemiddeld. Gebruik ze als je de ballen van je tegenstander niet goed kunt onderscheppen.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trede Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel.: (02) 478-92-08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of (02) 478-92-08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Y A 10705

Nintendo®

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
FABRIQUE AU JAPON